



Inhoud

Contents

| | |
|----|-------------------------------------|
| 3 | Inleiding |
| 4 | Over het Nijntje museum |
| 5 | Observatie & Analyse van de locatie |
| 7 | Conclusie observatie |
| 8 | Concept 'Krijg de kleuren' |
| 9 | Speluitleg |
| 12 | Reflectie eerdere concepten |

Inleiding

Bart ging naar het Nijntje museum. Hij dacht dat het niet zo leuk was voor kinderen.
Bart ging naar binnen. Bart was blij.

Bij IxD kernmodule 2 was de opdracht: Ik en... Het kiezen van een locatie, waarbij er voor die locatie een artefact en/of product wordt ontwikkeld die een toevoeging zou kunnen geven aan de locatie.

De keuze voor het Nijntje museum kwam voort uit een aanname dat een museum niet echt leuk kan zijn voor kinderen. Zelf ben ik als kind vaak met mijn ouders mee gegaan naar verschillende musea. Hier heb ik me vaak verveelt.

Toen ik in het Nijntje museum aankwam werd mij gewaarschuwd dat dit een museum is voor kleine kinderen, van 2 tot en met 6. Hierop antwoordde ik dat ik me hiervan bewust was en dat ik voor een andere reden kwam; het observeren van de bezoekers van het museum.

Hierop werd mij verteld dat ik met de museum onder directeur moest gaan praten die op dat moment aanwezig was. Na een korte rondleiding had ik een leuk gesprek over de gedachte van de museum designers en de educatie in bepaalde ruimte's.

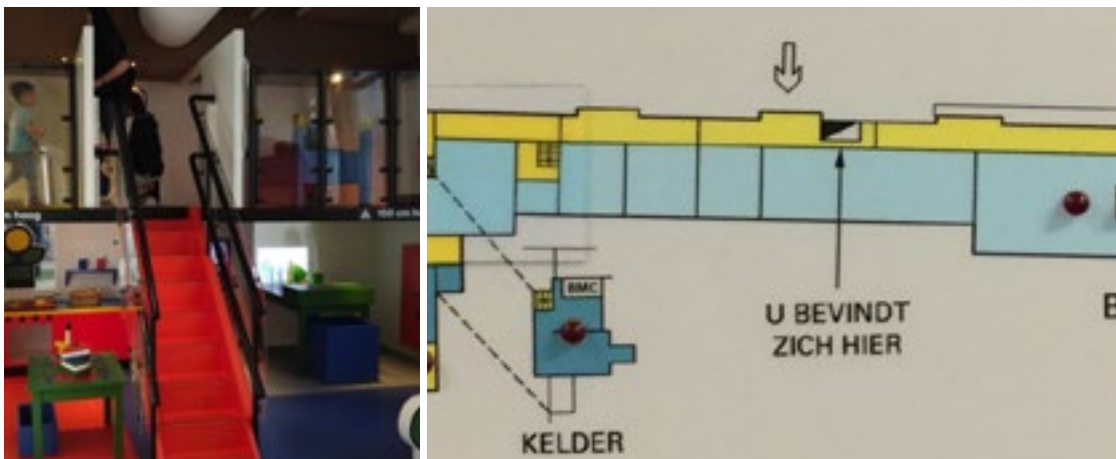
Over het Nijntje museum

Het Nijntje museum is de wereld in het klein. In tien themaruimten ontdekken peuters en kleuters stap voor stap de wereld om hen heen. De prentenboeken van Dick Bruna zijn de inspiratie voor deze werelden. Zo is er het huis van Nijntje, de dokter, de dierentuin... Kinderen stappen hier in de wereld van Nijntje en haar vriendjes.

De beeldtaal van het Nijntje museum is dus geïnspireerd door de illustraties en boeken van Dick Bruna wat in beheer is van Mercis Publishing B.V.

mercis publishing

Het Nijntje museum wordt gesteund door verschillende fondsen zoals de Gemeente Utrecht, Postcode Loterij, het Oranje fonds en VSB fonds.



Observatie & Analyse van de locatie

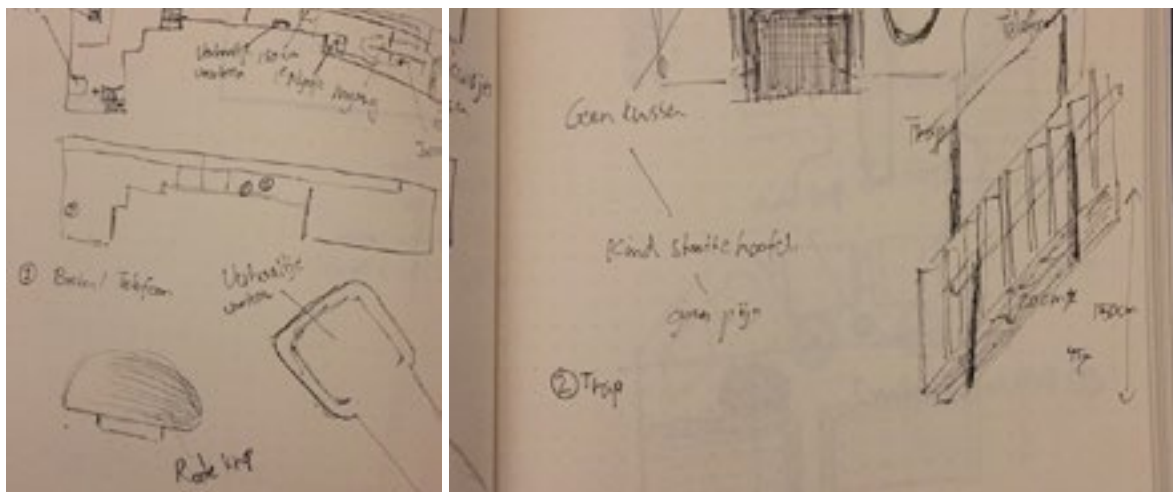
In het Nijntje museum heb ik 2 keer onderzoek gedaan door te observeren en te schetsen. Op vrijdag 16 november en zondag 18 november.

Vrijdag 16 november

Op vrijdag 16 november had ik een gesprek met de beheerdster van het Nijntje museum. Na een korte rondleiding hadden we een gesprek over het museum en mijn aanname, over dat ik deze blijde wereld niet had verwacht. Ze vertelde me dat er veel met educatie wordt gedaan voor jonge kinderen binnen het museum. Kinderen leren te ontdekken door middel van ruiken, zien, horen en proeven. Ik vroeg haar of ze op dit moment wist wat er beter kon aan het museum. Ze zei hierop dat er een ruimte was bedoeld voor het nuttigen van eten en drinken die bijna niet werd gebruikt. Ze raadde me aan om een andere keer terug te komen wanneer er meer kinderen in het museum waren. Hierdoor besloot ik binnen een paar dagen terug te keren op een drukker moment.

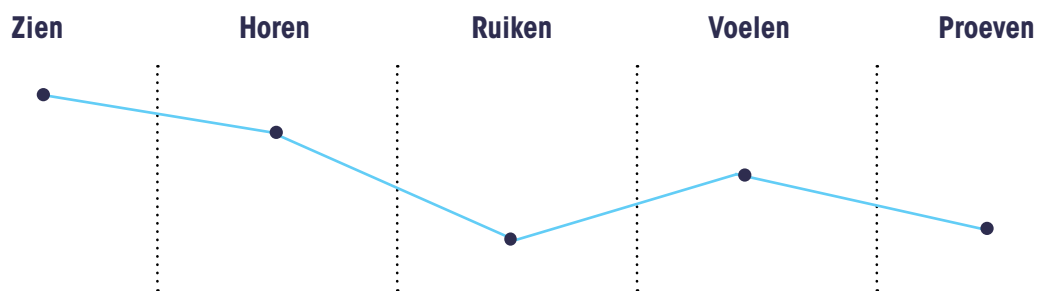
Zondag 18 november

Voor mijn bezoek had ik me voorgenomen om zoveel mogelijk bruikbaar materiaal te genereren: Door te schetsen en te observeren. Met pen en papier ben ik gaan zitten op een krukje van 20 centimeter hoog en heb gekeken hoe kinderen, ouders en grootouders daar rondliepen en wat voor gedrag ik kon herkennen. Het viel me op dat er veel ouders redelijk afwezig waren en niet met hun kind aan het spelen waren. Ouders en grootouders waren meer bezig op de telefoon dan in de wereld van het kind. De wereld van Nijntje.

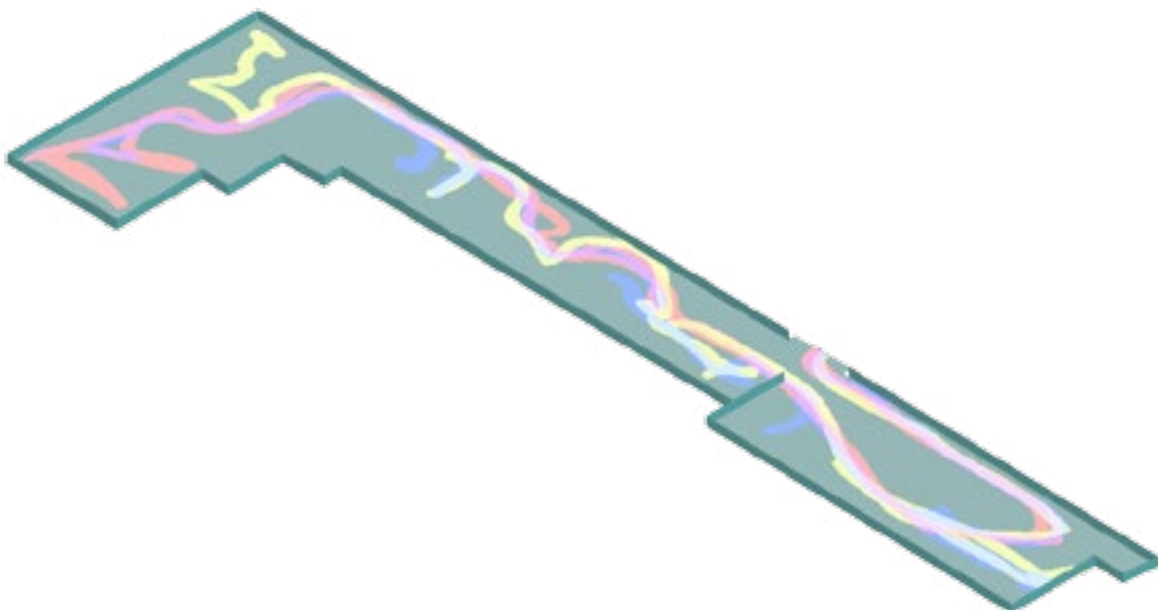


Om aan mijn voornemens te voldoen heb ik in de eerste speelruimte een tijdje geobserveerd en daar zag ik een grote rode knop. Deze rode knop deed me gelijk denken aan een alarm knop. Een die gebruikt kan worden door invaliden in het toilet. Toch had ik het idee dat het alarm niet af zou gaan. Waarom zou de knop anders zo in het zicht zijn geplaatst naast een stoel in de stijl van Nijntje. Toen ik op de knop drukte pakte ik de hoorn en bleek er een geluidsfragment te spelen. Ik heb gekeken of ouders de knop indrukten, na 20 minuten nog steeds niemand. Toen ik vertelde dat het een interactie zou starten en een geluidsfragment afspelen wilde kinderen weten wat er uit de hoorn voor geluid kwam.

In mijn onderzoek naar het Nijntje museum heb ik op verschillende plekken mijn zintuigen ingezet om zo tot een gemiddelde te komen. Er was veel te zien, maar ook was er iets te ruiken. Zo was er een klepje met een neus symbool, als je dit klepje open deed rook je een vanille koekjes lucht. Helaas heb ik geen bezoeker gezien die dit probeerde.



Ook heb ik in kaart gebracht welke ruimte's mensen bezochten en waar ze naartoe liepen. De beheerder had gelijk, er waren in de tijd dat ik daar was (2 uur) geen mensen in de lunchruimte te zien.

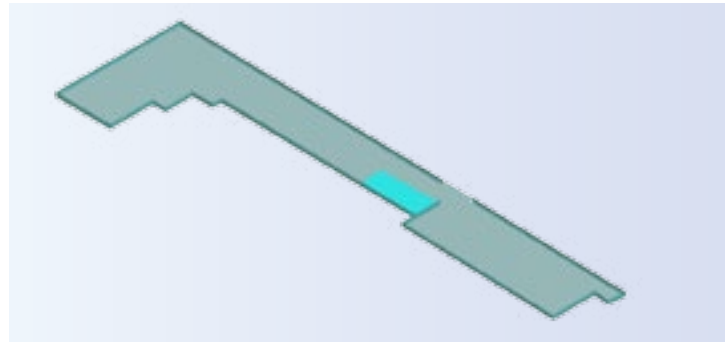


Conclusie observatie

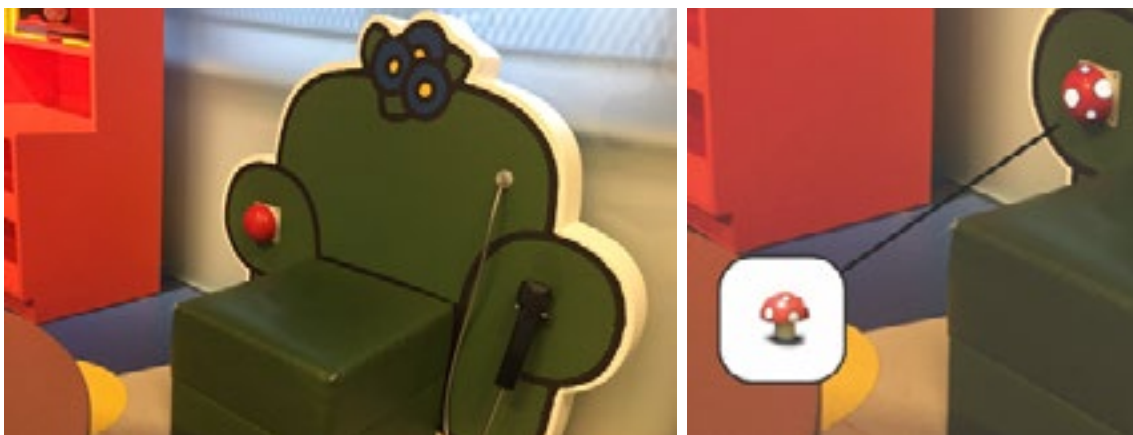
Uit het onderzoek door middel van observaties kwam naar voren dat een groot deel van het museum erg leuk is voor kinderen. Ouders daarentegen zijn redelijk passief en zijn meer aan het brandjes blussen dan aan het spelen met de kinderen.

Het museum heeft mijn verwachtingen overtroffen. De hoeveelheid zorg en aandacht die is besteed om het museum eruit te laten zien als de wereld van Nijntje vind ik prachtig. Aan het stijlgebruik en hoeveelheid interactieve elementen voor kinderen kan ik als ontwerper weinig aan toevoegen.

Wat wel beter kan is de hoogte van de traptreden van de ruimte waarbij je de vloering hebt. De traptreden zijn namelijk 22 centimeter hoog. Dit is de standaard traprede hoogte bedoeld voor volwassenen. Wanneer de traprede 10 centimeter zou zijn zou het voor kinderen een stuk makkelijker zijn om de trap op te komen. Tevens zou dit minder ongelukken veroorzaken.



Boven een idee om het indrukken van de knop aantrekkelijker te maken. Het ontwerp van de paddestoel is overgenomen van andere elementen uit het museum zodat het geen issue is om deze vormtaal te gebruiken.



In de observatie zag ik dat interactie tussen ouders en kinderen vaak wordt onderbroken door het gebruik van de telefoon. Vaak worden foto's gemaakt van kinderen, misschien ligt hier een kans om een concept te bedenken om de interactie tussen ouder en kind te vergroten.

Concept 'Krijg de kleuren'

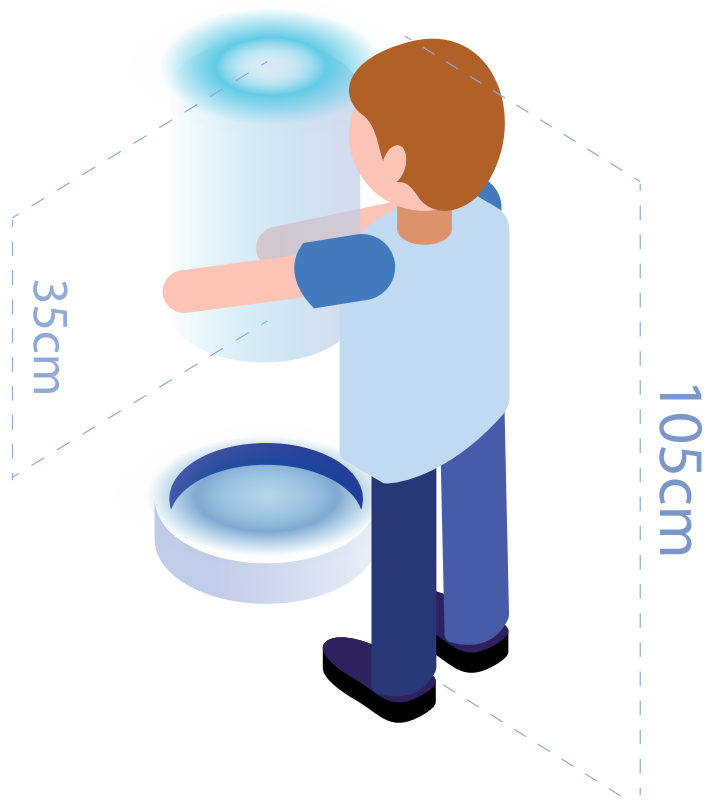
Krijg de kleuren

Krijg de kleuren is een interactief spel waarbij kleuren keuze en timing centraal staat.

Om het spel te beginnen moet eerst de telefoon worden ingeleverd op een daarvoor bestende houder bij een Nijntje beeld. Na het inleveren van de telefoon gaan er 4 cylinders aan met daarin lichten die het kleurenspectrum afgaan. Wanneer deze op het grondstation (welke ook licht geeft) wordt gezet, én de kleur correspondeert met de kleur van de cylinder dan is dit een match en stoppen beide lichten en krijgt het licht de kleur groen.



De cylinders zijn ter hoogte van een derde van een kind van 4 jaar oud (doelgroep museum is kinderen tussen de 2 en 6). De gemiddelde lengte van een kind van 4 jaar is 105cm (WIJ.nl, 2019).



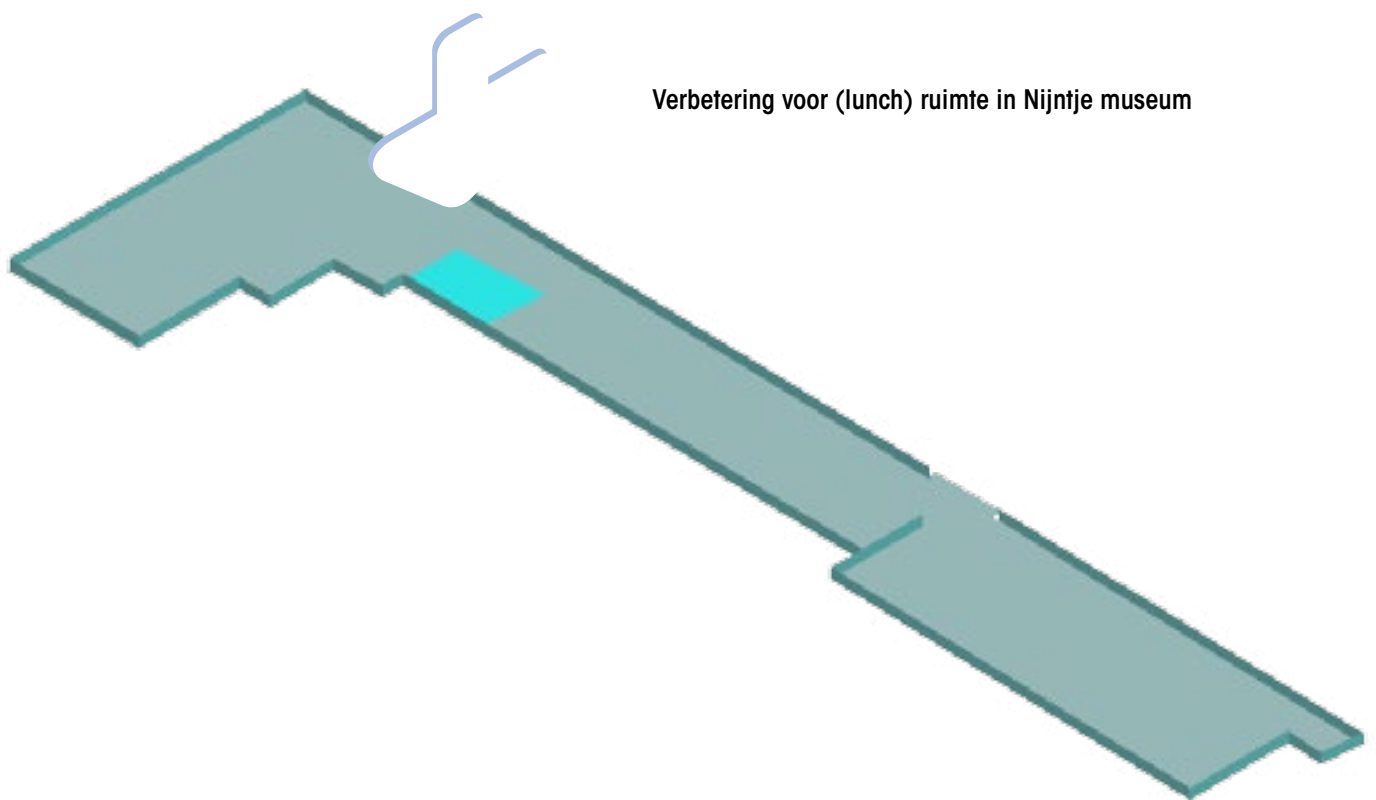
Speluitleg

- 1 Om Krijg de Kleuren te starten moet de telefoon worden ingeleverd.
- 2 Cylinder lichten op de startplekken gaan aan en veranderen van kleur. Hoe meer cylinders goed zijn, des te sneller de kleurverandering gaat.
- 3 De basis station kleur verandert ook.
- 4 Wanneer de kleur van de cylinder correspondeert (op dat moment) met de kleur van het basis station en de cylinder wordt op het basisstation gepositioneert is deze plek 'goed' met een indicatie van een groene kleur. Wanneer alle 4 de plekken 'goed' en groen zijn gekleurd stopt het spel en heeft de speler gewonnen.
- 5 Er volgt dan een beloning in de vorm van een filmpje waarin Nijntje haar handen in de lucht doet (zie Nijntje museum projectie bord)



Locatie voor concept

Een verbeterpunt wat werd verteld door de museum beheerder was dat er wel wat meer met een bepaalde ruimte gedaan kon worden. Deze ruimte is bedoeld als lunchruimte om door bezoekers zelf meegebrachte etenswaar en drinken te nuttigen. In de praktijk wordt dit maar zelden gedaan. Mijn voorstel is om de lunchruimte om te bouwen tot een ruimte waarin het spel Krijg de kleuren gespeeld kan worden.

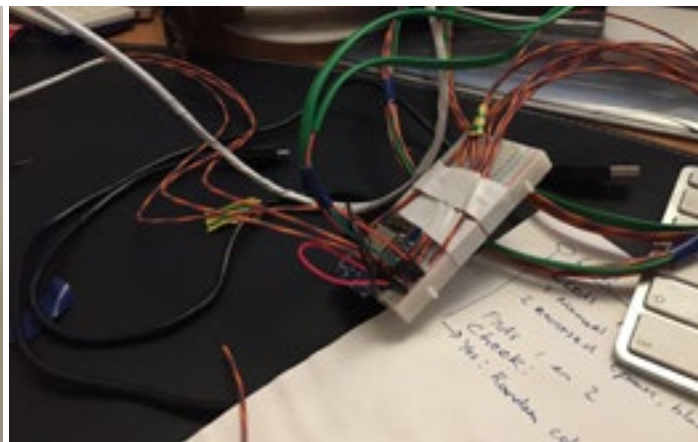


Reflectie 'Krijg de kleuren'

Voor het Nijntje museum is het concept 'Krijg de Kleuren' een meerwaarde aangezien het zorgt voor een spelervaring en interactie tussen ouder en kind.

Mijn doelstelling was ouders meer in de belevingswereld van het kind te trekken door meer te spelen. De telefoon was een grote belemmering daarin. Door slim gebruik te maken van de beperking dat de telefoon is ingeleverd hoop ik dat ouders al enigszins een 'investering' hebben gedaan en zodoende met hun kind het spel spelen. Daarnaast zijn de cylinders die op een bepaalde plek gezet moeten worden redelijk groot voor Peuters waardoor ouders uit zichzelf gaan helpen.

Ik heb gezocht naar welk materiaal ik wilde gebruiken. De eisen voor het materiaal was dat er in ieder geval licht doorheen zou moeten kunnen schijnen. Ook moet het materiaal redelijk stevig (hufferproof) zijn. Ik heb een melkwitte acrylplaat gebruikt om daar een patroon in te laten laseren. De ronde vorm kon ik hierdoor wel verkrijgen. Alleen de stevigheid niet.



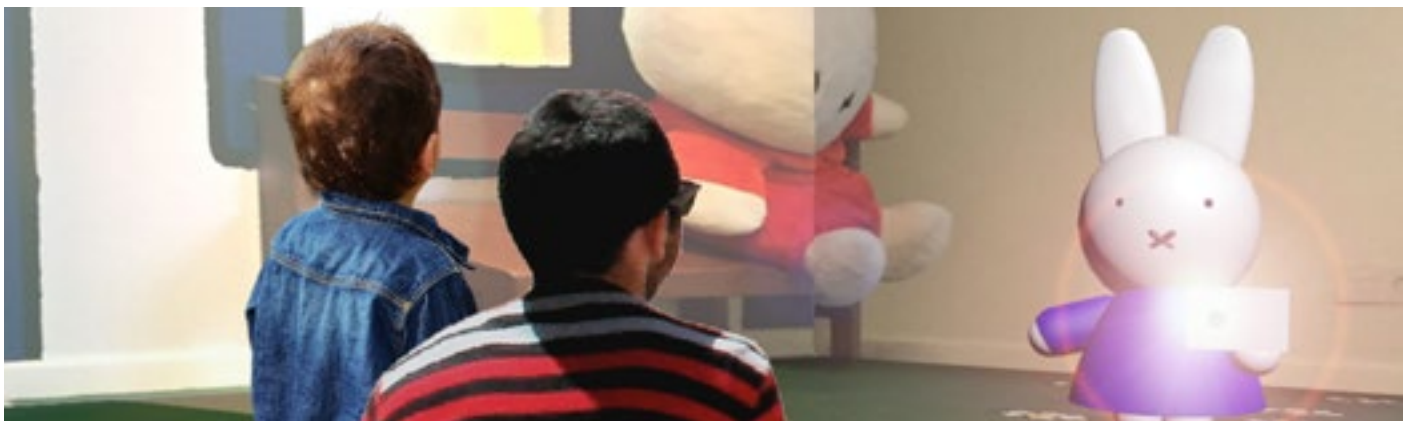
Wat voor mij werkte was het gebruiken van een lijstje met daarin de interactie van de gebruiker. Zo kon ik sneller coderen en had ik meer overzicht van welke stappen er gezet moesten worden in het technische ontwerpproces. Zie rechter afbeelding.

Ook heb ik ondervonden dat het gebruiken van een breadboard een uitkomst bood om alle kabels op vast te plakken. Bij mijn vorige werkstuk van IxD1 had ik alle kabels (+ / ground) gesoldeerd op elkaar. Hierdoor werkten bepaalde functies niet meer.

Reflectie eerdere concepten

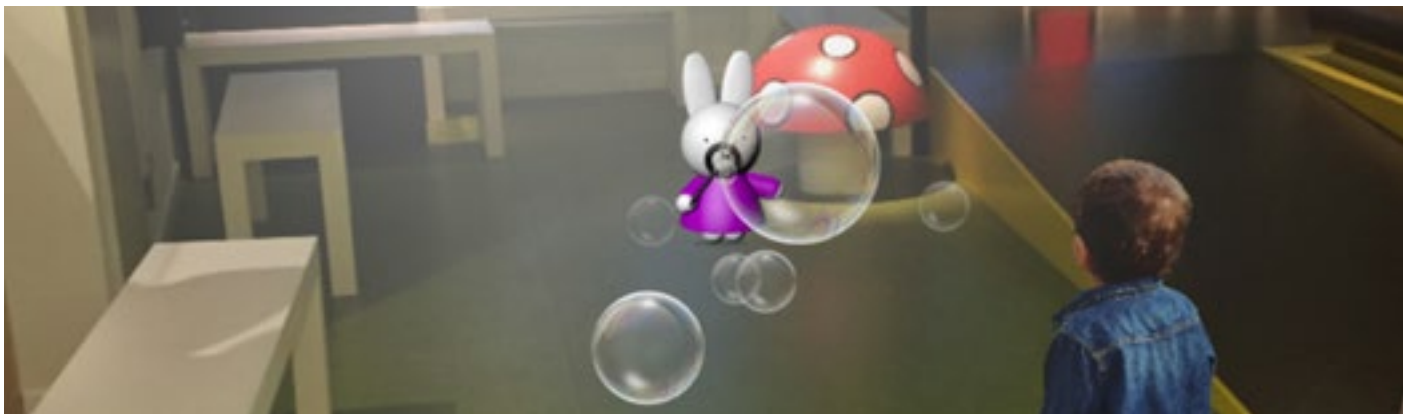
Nijntje en de foto

Het eerste concept wat ik heb bedacht ging over het maken van een foto, op een gelimiteerde hoogte zodat het kind en de ouder samen op de foto kunnen, maar dat de ouder het Nijntje museum in een ander perspectief ziet. Door de beperking wordt de ouder dus in het perspectief van het kind meegenomen in de belevingswereld.



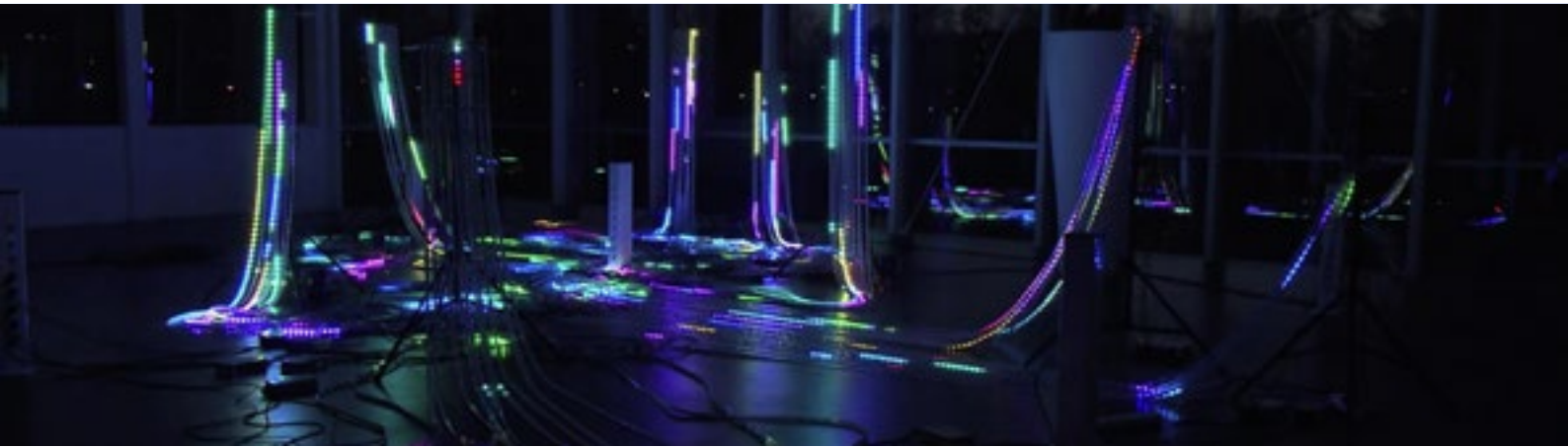
Bellen poppen met Nijntje

Het tweede concept wat ik heb bedacht is het ook niet geworden. Ik had bedacht om een bellenblaasmachine te maken om zo ouders en kinderen deze bellen te laten poppen. De bellen waar de kinderen niet bij kunnen daar kunnen ouders dan bij helpen om deze te laten poppen.



Beide concepten heb ik niet tot uitvoering gebracht. Nijntje en de foto vond ik te kort duren, hierdoor was het effect van de ouder in het perspectief zetten enkel berust om enkele seconden. Bellen poppen met Nijntje was maar 1 actuator, daarnaast vond ik het concept niet sterk genoeg.

Deelopdracht 4 | File.org



Hard Wired - POLYMORF: Marcel Van Brakel & Frederik Duerinck

File.org beschrijving:

“Hardwired” consists of around 18,000 LED-lights that symbolize the transfer of knowledge. Individual luminous pixels connect and then disappear. In a process of constant transformation, new patterns, interrelations and complexities emerge.

[Link naar video/File.org installatie](#)

Technologie

De technologie die is gebruikt is, is een combinatie tussen meerdere LED strips aangesloten via een DMX controller op een computer. Het zal me niks verbazen dat in dit specifieke geval er voor gekozen is voor een serieuze controller van Showtec (meer dan 18.000 leds). De computers werken waarschijnlijk met specifieke DMX software zoals Madrix (www.madrix.com). Madrix stelt men in staat om heel makkelijk LED strips te beïnvloeden en daar veel gevoel uit te halen.

Spatial design aspecten

De keuze hoe de LEDs oplichten is denk ik gebaseerd op het leven van de mens in een stad. Ik zie in de installatie druk vervoer terug en de bedrijvigheid van een geoliede machine: de moderne maatschappij zoals Nederland.

Het interessante aan deze Installatie, wat ik kan toepassen op mijn concept is dat er veel gevoel uit het gedrag gehaald kan worden. Door middel van meerdere LEDS te gebruiken bestaat die mogelijkheid (in de presentatie telde elke cylinder/basis station 1 led). Zo kan ik de boodschap dat een puzzelstuk ‘goed’ is neergezet een groene ring laten rondgaan om een cylinder heen. Ook kan ik het gedrag van de LEDs inzetten om bijvoorbeeld een tijd klok weer te geven en in te zetten in mijn concept ‘Krijg de Kleuren’.

Referenties

WIJ.nl. (2019). De lengte van je kind. [online] Available at: <https://wij.nl/peuter-kleuter-groei-ontwikkeling/artikel/de-lengte-van-je-kind> [Accessed 21 Jan. 2019].